

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN NILAI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SUKU SASAK DI MI NW LOANG SAWAK LOMBOK TENGAH

Zainal Arifin Munir¹, Awiria²

Universitas Islam Negeri Mataram¹, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya²

Email: zainyanmu@uinmataram.ac.id

Abstract: Traditional games of a tribe had often not been known well in the last few decades, traditional games had been shifted to the digital ones that were imported from around the world. This study aimed at finding out how to implement educational values through the traditional game of the Sasak tribe in MI NW Loangawak, Mataram was. The method used was descriptive qualitative analysis. The subjects of this study were students, teachers, and school principals. Data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. To check the validity of the data, researchers used data triangulation techniques. The results showed that the implementation of educational values through traditional games was excellent, because traditional games substantially contained and were closely related to natural elements, both in terms of playgrounds, as well as playing tools used in traditional games, such as wooden sticks as raw material for *gasing*. It played an essential role in bringing people closer to their natural world and bringing a deeper understanding of the place, which they had made for dwellings, as ecological knowledge that was not only considered as a science and harmony of fellow human beings, but also as the soul of life.

Keywords: educational values, traditional games.

PENDAHULUAN

Setiap suku bangsa yang ada di Indonesia mempunyai ciri khas dan karakteristik sosial budaya yang berbeda. Suku merupakan golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan. Suku-suku yang tersebar di Indonesia menghasilkan warisan sejarah bangsa, persebaran suku bangsa dipengaruhi oleh faktor geografis, perdagangan laut, dan kedatangan para penjajah di Indonesia. Setiap suku yang terdapat di Indonesia kaya akan adat istiadat dan budaya yang berbeda-beda (Nur, Astuti, & Putri, 2014).

Suku Sasak merupakan bagian dari suku yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat di bawah kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Suku sasak mendiami pulau Lombok, pulau sebelah timur pulau Bali, pulau dengan berbagai potensi daerah yang memadai. Potensi wisata pulau ini khususnya wisata pantai terkenal hingga berbagai belahan dunia, tak ayal pulau ini sering disebut dengan pulau “syurga” oleh sebagian turis mancanegara. Sebagai daerah yang menjadi salah satu daerah kunjungan wisatawan, maka interaksi sosial dengan berbagai suku, dan budaya asing juga semakin intens. Intensitas

interaksi tersebut menyebabkan terjadinya pergeseran nilai, budaya dan sistem sosial yang ada.

Widiastuti (2013) Budaya adalah daya dari budi berupa cipta, karsa dan rasa. Budi diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia yang merupakan pancaran dari budi dan daya terhadap seluruh apa yang dipikir, dirasa dan direnung kemudian diamalkan dalam bentuk suatu kekuatan yang menghasilkan kehidupan. Sedangkan Kebudayaan adalah segala hal yang dimiliki oleh manusia yang hanya diperoleh dengan belajar dan menggunakan akalanya. Manusia dapat berkomunikasi, berjalan karena kemampuannya untuk berjalan dan didorong oleh nalurinya serta terjadi secara alamiah (Studi, Bahasa, & Mada, 2016).

Utara (2011) pergeseran aras budaya suku sasak sebagai dampak arus globalisasi bukan hanya membawa dampak yang positif *an sich*, tetapi juga memberikan dampak negatif disatu sisi, seperti nilai-nilai kearifan lokal yang ada semakin terus terkikis, bahkan tereduksi oleh ekspansi budaya asing yang dibawa seiring dengan datangnya agen-agen budaya tersebut (wisatawan). Perjumpaan berbagai kebudayaan yang terjadi sebenarnya

tidak mereduksi sebuah kebudayaan asli dari suatu daerah melainkan kebudayaan yang asli, menjadi suatu ciri khas suatu bangsa/suku. Sebenarnya sebagai ahli waris dari budaya, suku Sasak harus memandang dirinya sebagai taman sari dunia. Di taman sari itu, selain tumbuh aneka puspa dari buminya, juga berkembang dengan cara-cara ke-Sasak-an sendiri sesuai dengan sifat-sifat tanah dan lingkungannya. Dengan itu, suku Sasak bukan hanya menerima melainkan juga memberi pada Indonesia dan dunia.

Kearifan lokal suku Sasak terdapat dalam berbagai ranah, salah satunya dalam bentuk permainan-permainan tradisional suku sasak, seperti kearifan lokal masyarakat atau suku lainnya. Permainan tradisional suatu suku sering kali tidak kita jumpai dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional tersebut tergantikan oleh permainan-permainan dalam bentuk digital yang diimpor dari berbagai belahan dunia seiring berkembangnya dunia teknologi dan informasi, sebut saja permainan *game online*, *play station*, *video game*, *remote car (tamiya)*, *tamagochi* dan masih banyak jenis permainan lainnya yang bersifat reaktif ilustratif semata.

Yusof, Abdullah, & Ahmad (2014) keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan-permainan modern. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengkerdikan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk meminimalisir hal diatas adalah dengan penanaman nilai yang dilakukan oleh guru di sekolah, karena sekolah merupakan tempat pertama anak belajar secara berkelompok terlebih lagi nilai sebaiknya diajarkan sejak dini atau sejak awal di masa kanak-kanak

Hufad dan Sauri mendefinisikan nilai sebagai rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Lebih lanjut lagi

dikatakan bahwa hakikat makna nilai adalah berupa norma, etika, peraturanperundang-undangan, adat kebiasaan, aturan agama, dan rujukan lainnya yangmemiliki harga dan dirasakan berharga bagi seseorang dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan nilai sendiri diartikan Mulyana sebagai pengajaran atau bimbingan kepada peserta didik agar menyadari nilai kebenaran, kebaikan, dankeindahan, melalui proses pertimbangan nilai yang tepat dan pembiasaan bertindakyang konsisten (Fakhruddin et al., 2014).

Windrati (2011) fungsi pendidikan nilai adalah membantu peserta didik untuk mengenali nilai-nilai dan menempatkan secara integral dalam konteks keseluruhan hidupnya. Pendidikan nilai juga berfungsi untuk membantu peserta didik memahami, mengapresiasi, membuat keputusan yang tepat dalam berbagai masalah pribadi, keluarga, masyarakat dan negara yang diharapkan dapat mengeliminir sikap arogansi yang kerap kali terjadi.

Sehubungan dengan nilai, Max Scheller dalam (Atmadi & Setiyaningsih, 2000: 73) menyajikan hirarki nilai-nilai dalam empat tingkatan sebagai berikut : (a). Nilai-nilai kenikmatan; dalam tingkatan ini terdapat deretan nilai-nilai mengenakan, yang menyebabkan orang senang atau menderita tidak enak. (b). Nilai-nilai kehidupan; dalam tingkatan ini terdapat nilai-nilai yang paling penting bagi kehidupan, misalnya kesehatan dan kesejahteraan umum. (c). Nilai-nilai kejiwaan; dalam tingkatan ini terdapat nilai-nilai kejiwaan yang sama sekali tidak tergantung pada keadaan jasmani maupun lingkungannya, misalnya keindahan, kebenaran. (d). Nilai-nilai kerohanian. Nilai yang tertinggi pada tingkatan ini adalah Allah.

Sukitman (2016) dalam LVP (*living values education*) menyebutkan bahwa ada dua belas komponen nilai universal yang dikembangkan untuk membentuk karakter peserta didik dalam pembelajaran, yaitu: Cinta, Damai, Penghargaan, Tanggung jawab, Kerjasama, Kebebasan, Kebahagiaan, Kejujuran, Kerendahan hati, Kesederhanaan, Toleransi, dan Kesatuan.

Permainan tradisional dapat membentuk nilai-nilai anak hal ini terjadi karena permainan tradisional mengajak anak untuk melebur dengan alam seperti alat-alat yang digunakan untuk membuat permainan tersebut berasal dari alam. Permainan tradisional dalam suku sasak bukan hanya dilakukan oleh anak-anak saja, tetapi ada juga yang dilakukan oleh orang dewasa. Akan tetapi permainan-permainan lebih banyak dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional sangat perlu dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi dan kreativitas, permainan dapat mengembangkan sikap mental menuju ke arah kedewasaan

Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak memberikan dampak yang sangat positif dalam kehidupan anak, mereka diajarkan untuk menerima kenyataan hidup. Kemenangan tidak mengajak anak untuk sombong, takabur tetapi tetap merendah dalam kejayaan, begitupula dengan kekalahan tidak mengajak anak untuk merasa rendah diri, tetapi dengan ikhlas menerima kenyataan karena hidup memang selalu menyuguhkan pilihan akan kekalahan dan kemenangan.

Permainan tradisional yang banyak dilakukan oleh suku sasak sebagai berikut :

1. *Bage'an*

Permainan ini dengan menggunakan biji asam. Dua belah pihak yang bermain mengeluarkan biji asam yang sama jumlahnya, kemudian dimasukkan ke dalam lubang yang sudah dibuat berbentuk silinder dengan kedalaman sesuai keinginan atau jumlah biji asam yang dikeluarkan. Untuk memulai pertandingan kedua belah pihak melakukan undian.

Pihak yang menang akan melakukan pukulan ke seluruh biji asam yang terdapat dalam lubang silinder, dengan biji asam yang lebih besar sebagai katu'. Jika katu' dapat mengeluarkan biji asam dalam silinder sedangkan katu' tertinggal di dalam silinder, maka seluruh asam yang ada dalam silinder boleh diambil. Sanksi akan diterima oleh pihak yang kalah sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan.

2. *Besilo'an*

Besilo'an adalah salah satu permainan rakyat yang berkembang khususnya dikalangan anak-anak suku sasak. *Besilo'an* berasal dari kata silo' atau julat yang berarti terbakar. Jadi *Besilo'an* berarti kebakaran. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok masing-masing terdiri dari 4 orang. Permainan dilakukan dengan cara menentukan terlebih dahulu yang akan menjaga ataupun dijaga. Kelompok yang dijaga berada dalam garis. Anggota yang dijaga berusaha menerobos keluar sementara yang lain menghalangi. Apabila dia berhasil keluar dari garis penjagaan dan berbalik kembali ke tempat dimulainya permainan dan anggota kelompok yang lain tidak tertangkap maka permainan berakhir atau silo'. Demikian sebaliknya, apabila ada salah satu anggota yang tertangkap maka kelompok yang dijaga mengganti kelompok yang menjaga.

3. *Begangsingan*

Alat alat yang digunakan adalah kayu yang dibentuk bulat dengan ukuran 5-15 cm yang disebut *gansing*. Kemudian tali yang dibuat dari sejenis rumput yang dianyam sedemikian rupa untuk digunakan sebagai alat pemutar *gasing* yang disebut alit. Jenis pertandingan dalam permainan ini ada dua macam, yaitu: lamanya perputaran *gangsing*, dan mengadu *gangsing* yang satu dengan *gangsing* yang berputar untuk kemudian ditentukan lama berputarnya. Permainan ini dapat dilakukan secara perseorangan maupun berkelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara menerapkan pendidikan nilai melalui permainan tradisional anak suku sasak di MI NW Loang Sawak, Mataram.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut (Arikunto, 2010: 151) penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi yaitu melakukan pengamatan pendidikan nilai karakter siswa MI NW Loang

Sawak, wawancara dengan guru dan kepala sekolah tentang bagaimana implementasi permainan tradisional dalam membentuk pendidikan nilai siswa, serta wawancara siswa tentang apa yang didapat dari permainan tradisional berkaitan dengan permainan tradisional, studi dokumentasi, serta triangulasi

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas satu sampai dengan enam dan guru MI NW Loang Sawak yang menjawab daftar pertanyaan penelitian atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh seorang peneliti, seperti siswa yang ditanya mengenai manfaat dari permainan tradisional, kemudian guru yang ditanya mengenai cara apa saja yang telah diterapkan dalam rangka membentuk pendidikan nilai anak dengan permainan tradisional. Subjek penelitian merupakan individu yang mengalami secara langsung suatu peristiwa, sehingga memahami konteksnya. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di MI NW Loang Sawak. Langkah analisis menurut Miles & Huberman (2007: 16-20) meliputi:

1. Penyajian data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan mengelolah semua data penelitian yang dilakukan dari pengumpulan data dari observasi, wawancara, studi dan studi dokumen yang didapat dari siswa, guru, dan kepala sekolah MI NW Loang Sawak Mataram.

2. Reduksi data

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstraksikan serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari pola dan tema dan membuang hal yang tidak dianggap penting.

3. Verifikasi

Langkah selanjutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data kesimpulan.

Proses mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan nilai melalui permainan tradisional di MI NW Loang Sawak diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah. Permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik selain itu dapat mempertajam anak dalam berolah rasa berbasis tradisi, yang erat kaitannya dengan kepekaan sosial, lingkungan dan dapat menanamkan budi pekerti sastra kebersamaan sesuai sosio kultur masyarakat. Permainan tradisional juga dapat memupuk cinta tanah air dengan tetap menjaga kebudayaan daerah di Indonesia.

Namun, berbeda dengan permainan modern zaman sekarang yang tidak mendorong sikap kreatif anak sebagai kreator tapi mendorong anak sebagai operator yang hanya duduk diam di depan layar komputer hingga membuat anak sibuk dengan dirinya sendiri tanpa peduli dengan lingkungan luar sekitar rumah. Hal ini tentu berdampak pada aspek psikologis dari siswa.

MI NW Loang Sawak, sesuai dengan salah satu tujuan sekolah ini adalah melestarikan budaya dan kearifan lokal, salah satu budaya dan kearifan lokal sekolah tersebut adalah permainan tradisional seperti Bage'an, Besilo'an, dan Begangsingan.

Dibawah ini merupakan nilai-nilai yang diterapkan di MI NW Loang Sawak sebagai tujuan agar menjadi sekolah yang membentuk anak-anak menjadi bermoral dan berbudi pekerti:

Tabel 1. Nilai yang diperoleh dalam penerapan permainan tradisional

HUBUNGAN NILAI	NILAI-NILAI
Hubungan dengan Diri Sendiri	Nilai Jujur
	Nilai Bertanggung Jawab
	Nilai Kebahagiaan
	Nilai Cinta damai
	Nilai Kerja Sama
	Nilai Rendah hati

Hubungan dengan Lingkungan	Nilai Toleransi Nilai Demokratis/kebebasan Nilai Peduli Lingkungan & Peduli Sosial
----------------------------	--

Berdasarkan tabel 1 dapat diidentifikasi bahwa nilai berdasarkan hubungan dengan diri sendiri dan lingkungan dibedakan menjadi Sembilan diantaranya jujur, bertanggung jawab, kebahagiaan, cinta damai, kerja sama, rendah hati, toleransi, demokratis, serta peduli lingkungan. Kesembilan nilai tersebut merupakan nilai yang diharapkan muncul didalam permainan tradisional seperti Besilo'an, Bage'an, dan Begangsingan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2

Dibawah ini merupakan penerapan nilai menggunakan permainan lokal yang diterapkan di MI NW Loang Sawak:

Tabel 2. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

No	Nama permainan	Nilai	Implementasi Dalam Permainan
1	Besilo'an	Jujur	Jika berada dalam kelompok yang dijaga mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan keluar dari garis penjagaan.
		Bergaya hidup sehat	Sebagai anggota tim yang menjaga garis berlari mengejar lawan dan sebagai anggota kelompok yang mentas harus menghindari sentuhan lawan merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga sama seperti kegiatan berolahraga.
		Berpikir logis, kritis, kreatif	Permainan ini merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk

dan menerobos garis inovatif penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.

Kerja keras Anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. Kerja keras ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang mentas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik.

2	Bage'an	Disiplin	Anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan.
3	Begangsingan	Percaya diri	Ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang perlu dilestarikan dimasa sekarang, selain bisa melestarikan kebudayaan tetapi juga dapat menciptakan anak yang memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai pendidikan. Seperti tercemin didalam tabel 2,

(1) *Besilo'an*, permainan dilakukan dengan cara menentukan terlebih dahulu yang

akan menjaga ataupun dijaga. Kelompok yang dijaga berada dalam garis. Anggota yang dijaga berusaha menerobos keluar sementara yang lain menghalangi. Apabila dia berhasil keluar dari garis penjagaan dan berbalik kembali ke tempat dimulainya permainan dan anggota kelompok yang lain tidak tertangkap maka permainan berakhir atau silo'. Demikian sebaliknya, apabila ada salah satu anggota yang tertangkap maka kelompok yang dijaga mengganti kelompok yang menjaga, didapat nilai Permainan ini merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Nilai lain yang didapat seperti Anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. Kerja keras ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang mentas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik.

(2) *Bage'an*, permainan ini dengan menggunakan biji asam. Dua belah pihak yang bermain mengeluarkan biji asam yang sama jumlahnya, kemudian dimasukkan ke dalam lubang yang sudah dibuat berbentuk silinder dengan kedalaman sesuai keinginan atau jumlah biji asam yang dikeluarkan. Untuk memulai pertandingan kedua belah pihak melakukan undian. Pihak yang menang akan melakukan pukulan ke seluruh biji asam yang terdapat dalam lubang silinder, dengan biji asam yang lebih besar sebagai katu'. Jika katu' dapat mengeluarkan biji asam dalam silinder sedangkan katu' tertinggal di dalam silinder, maka seluruh asam yang ada dalam silinder boleh diambil. Didapat nilai, Anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan yang artinya anak berusaha menjadi seseorang yang disiplin.

(3) *Begangsingan*, alat-alat yang digunakan adalah kayu yang dibentuk bulat dengan ukuran 5-15 cm yang disebut gasing. Kemudian tali yang dibuat dari sejenis rumput yang dianyam sedemikian rupa untuk digunakan sebagai alat pemutar gasing yang

disebut alit. Jenis pertandingan dalam permainan ini ada dua macam, yaitu: lamanya perputaran gasing, dan mengadu gasing yang satu dengan gasing yang berputar untuk kemudian ditentukan lama berputarnya. Permainan ini dapat dilakukan secara perseorangan maupun berkelompok. Didapat nilai, Ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan, yang artinya anak dilatih untuk bisa percaya diri dalam keadaan apapun.

PENUTUP

Permainan tradisional di MI NW Loang Sawak sudah dapat membantu guru dalam membentuk pendidikan nilai siswa, seperti permainan Besilo'an yang dapat merangsang aktivitas berpikir siswa dalam menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Nilai lain yang di dapat siswa adalah kerja keras, ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang mentas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik. Permainan Bage'an, nilai yang didapat adalah anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan yang artinya anak berusaha menjadi seseorang yang disiplin. Begangsingan, nilai yang diapat adalah ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan, yang artinya anak dilatih untuk bisa percaya diri dalam keadaan apapun.

Permainan tradisional perlu untuk dilestarikan sebagai aset budaya dan aset bangsa, selain untuk menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang memiliki berbagai macam budaya termasuk didalamnya permainan tradisional tetapi juga untuk melatih pendidikan nilai bagi anak, karena permainan tradisional bisa dijadikan sebuah sarana dan media pembelajaran untuk menemukan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sesuai

dengan prinsip pengajaran disekolah dasar yaitu bermain sambil belajar yang artinya siswa bisa belajar bukan hanya dengan sebuah metode konvensional saja tetapi juga bisa dengan menggunakan sebuah permainan yang sederhana atau tradisional tetapi manfaatnya sangat baik untuk pendidikan nilai anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fakhrudin, A. & Esa, M. 2014. 07_-
_Urgensi_Pendidikan_Nilai_-_Agus_F.
12(1), 79–96.
- Fallis, A. 2013. Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Inklusi Di SD Bina Harapan Semarang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Fallis, A. 2013. Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Kreatif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Nur, R.J., Astuti, D., & Putri, H.D. (n.d.). Studi Etnografi Pada Suku To Balo di Desa Bulu- Bulu Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru. 3, 503–515.
- Prabowo, A. & Heriyanto. 2013. Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Volume 2, Nomor 2, Tahun 2013 Halaman 1-9*
<http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip>, *Ilmu Perpustakaan*, 2.
- Pusat Bahasa Studi UGM. 2016. Konsep Diri dalam Budaya Jawa. *Buletin Psikologi*, 20(1–2), 26–35.
<https://doi.org/10.22146/bps.11946>
- Sukitman, T. 2016. Internalisasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran (Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia yang Berkarakter). *JURNAL JPSD* (*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*), 2(2), 85.
<https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i2.a5559>.
- Utara, K.L. 2011. 188 *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*. Vol. 7 No.3 Nopember 2011. 7(3), 188–196.
- Widiastuti. 2013. Analisis SWOT keragaman budaya Indonesia. *Jurnal Widya*, 1(1), 8–16.
- Windrati, D.K. 2011. Pendidikan Nilai sebagai Suatu Strategi dalam Pembentukan Kepribadian Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 40–47.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.60>.